

ENDEAVOR

LE ROTTE DELL'IMPERO

COMPENDIO DELLE IMPRESE

UN GIOCO DI
CARL DE VISSER
E JARRATT GRAY



14+



2-5



100'

L'Era delle Scoperte (1571 - 1862) fu un periodo di grandi sconvolgimenti politici, economici e sociali, che unirono, nel bene o nel male, il mondo intero. Rotte commerciali marittime collegarono i porti delle regioni più remote. Conquista, commercio, alleanze, guerre e ideologie si diffusero attraverso gli oceani a una velocità senza precedenti. Una manciata di secoli vide il verificarsi di una quantità enorme di eventi che cambiarono l'intero corso della storia e che diedero forma al mondo moderno. Con queste Imprese avrete la possibilità di intrecciare tante di queste storie a modo vostro, preservando l'esperienza di gioco originale di Endeavor, ma immergendovi completamente nell'atmosfera unica dell'Era delle Scoperte.

COSA SONO LE IMPRESE?

Le *Imprese* sono l'aggiunta più eclatante di questa nuova edizione di *Endeavor*. Ciascuna Impresa rappresenta un evento o un'impresa che ha caratterizzato l'Era delle Scoperte, ed è collegata a due delle regioni in gioco. Ciascuna Impresa è inattiva all'inizio della partita, ma non appena entrambe le regioni che la caratterizzano si aprono, l'Impresa diventa attiva per i giocatori che hanno investito tempo e risorse in quelle regioni.

In ogni partita giocherete con tre Imprese casuali (o scelte da voi); le combinazioni di Imprese renderanno ogni partita unica, offrendovi una rigiocabilità senza precedenti, tematizzando il gioco e incentivando i giocatori a esplorare strategie innovative.

Questo compendio riporta le istruzioni per la preparazione, il flusso di gioco e il conteggio dei punti per le Imprese; inoltre offre una spiegazione dettagliata di ciascuna Impresa.

La Compagnia Olandese delle Indie Orientali.....	pagina 6
I Galeoni di Manila	pagina 8
Globalizzazione.....	pagina 10
Imperialismo.....	pagina 5
Un Impero su cui non Tramonta il Sole.....	pagina 9
Lettere di Corsa.....	pagina 11
Missionari Gesuiti.....	pagina 7
La Repubblica dei Pirati.....	pagina 5
La Rivoluzione Haitiana.....	pagina 11
La Rotta delle Spezie	pagina 10
Scorte di Salnitro.....	pagina 4
La South Sea Company.....	pagina 7
La Tierra Firme	pagina 6
Il Transito di Venere	pagina 9
La Underground Railroad.....	pagina 8

Vi consigliamo di **non** inserire le Imprese nelle vostre prime partite a Endeavor: Le Rotte dell'Impero. È molto meglio prendere dimestichezza col gioco base prima di introdurle ma, una volta provate, vi assicuriamo che non ne vorrete più fare a meno!

COMPONENTI DELLE IMPRESE

15 TESSERE IMPRESA

Numero Impresa

Storia

Preparazione Aggiuntiva

Regola Persistente

Azioni

Punteggio di Fine Partita

Blasone Regionale

Spazio Segnalini

Minimappa

IMPERIALISMO
Le compagnie commerciali delle varie nazioni europee diventarono vere e proprie potenze militari. Dotate di una quasi totale autonomia dalla propria patria, cominciarono a darsi guerra l'un l'altra, specialmente in India e nell'Estremo Oriente, per ottenere il controllo dei più lontani e fiorenti mercati, facendo precipitare quelle regioni nei caos per intere decadi.

A inizio partita piazzate 1 Blocco Navale su ciascun collegamento che conduce ad almeno una città in India e in Estremo Oriente. Un Blocco Navale impedisce che il collegamento possa venir reclamato, controllato o usato.

Attaccare una città in India o in Estremo Oriente non costa all'attaccante perdite di combattimento se questi controlla una città collegata alla città bersaglio da un collegamento che non sia sotto Blocco Navale.

Eseguite un'azione Salpare verso il mare aperto dell'India o dell'Estremo Oriente, poi eseguite immediatamente una normale azione nella stessa regione.

Prendete un gettone Blocco Navale da un collegamento, assieme al segnalino Commercio del collegamento.

Ottenete per ciascun collegamento che controllate che conduca ad almeno una città in India o in Estremo Oriente.

Ottenete per ciascun gettone Blocco Navale in vostro possesso.

Blasone Regionale

Spazio Segnalini
Durante la preparazione, impilate il numero indicato di segnalini relativi all'Impresa.

Minimappa

PREPARAZIONE
Per il primo viaggio attraverso il Pacifico, salpare attraverso il sole. Poi Cook fece la leggendaria Terra Australis sulla costa orientale dell'Australia.

Piazzate un segnalino in uno di questi spazi vuoti e reclamare la sua ricompensa.

Se Tahiti è stata raggiunta e avete il maggior numero di su questa tessera.

FINE PARTITA ottenete per ogni segnalino su questa tessera.

6 CHIAVI IMPRESA

Le Chiavi vengono usate per indicare quando un'Impresa è stata attivata dall'apertura delle due regioni corrispondenti.



15 SCUDI IMPRESA

Ogni giocatore ha a disposizione 3 Scudi. Usate gli Scudi per indicare con quali Imprese potete interagire e da quali ottenere punti.



COMPONENTI SPECIFICI PER LE IMPRESE

6 GETTONI CANNONE MIGLIORATO
Scorte di Salnitro



1 NAVE PIRATA
La Repubblica dei Pirati



9 GETTONI BLOCCO NAVALE
Imperialismo



10 FORTIFICAZIONI
La Terra Firme & La Compagnia Olandese delle Indie Orientali



5 GETTONI MISSIONARIO
Missionari Gesuiti



5 GETTONI CERTIFICATO AZIONARIO
La South Sea Company



8 GETTONI GALEONE
I Galeoni di Manila



5 GETTONI LIBERTA
La Underground Railroad



8 GETTONI TRANSITO
Il Transito di Venere



PREPARAZIONE DELLE IMPRESE

Seguite la consueta preparazione del gioco come descritta nel regolamento. Potreste voler eseguire la preparazione delle Imprese prima di scegliere gli edifici iniziali, nel caso le Imprese vadano a influenzare la vostra decisione.

1 Tessere Impresa. Mischiate le 15 tessere Impresa a faccia in giù, poi pescatene casualmente 3, che verranno usate durante questa partita. In alternativa, scegliete liberamente le tre tessere Impresa (in accordo con gli altri giocatori). Piazzate le tre tessere in prossimità del tabellone e riponetle le tessere non utilizzate nella scatola.

2 Preparazione delle Imprese. Leggete le istruzioni per ciascuna Impresa per verificare la presenza di qualsiasi ulteriore modifica alla preparazione e/o di componenti aggiuntivi da piazzare sul tabellone o sulla tessera Impresa.

3 Chiavi. Ciascuna Impresa riporta due Blasoni Regionali. Per ciascuno dei sei Blasoni, posizionate una Chiave sulla relativa carta Governatore (o in prossimità di essa).

Alcune regioni potrebbero ricevere più di una Chiave, o nessuna Chiave; è normale!

4 Scudi. Gli inserti in plastica dei giocatori sono dotate di 3 alloggiamenti per gli Scudi. I giocatori, a inizio partita, dovrebbero tenere i propri Scudi in questi alloggiamenti, dal momento che questi entreranno in gioco solo una volta che le Imprese saranno attive.



COME SI ATTIVANO LE IMPRESE

Le Imprese, come le regioni, sono **chiuse** all'inizio della partita. Durante la partita, non appena una regione si apre e viene assegnata la carta Governatore relativa, se sulla carta Governatore sono presenti **Chiavi**, piazzatele sui Blasoni corrispondenti delle tessere Impresa.

Quando **entrambi** i Blasoni di un'Impresa sono coperti da una Chiave (ovvero non appena entrambe le regioni relative sono aperte), quell'Impresa è considerata attiva e i giocatori possono interagirvi!

I giocatori che hanno stabilito la propria presenza in **entrambe** le regioni dell'Impresa piazzano uno dei propri **Scudi** sulla tessera Impresa. Ciò sta ad indicare che i giocatori sono ora in grado di interagire con le abilità dell'Impresa e possono beneficiare dei criteri di punteggio bonus di fine partita concessi dalla tessera.

Se un giocatore, successivamente, stabilisce la propria presenza in entrambe le regioni di un'Impresa già attivata, deve immediatamente piazzare un proprio Scudo sulla tessera Impresa relativa, guadagnandone immediatamente i benefici. Allo stesso modo, se dovesse **perdere** la propria presenza in una delle regioni dell'Impresa (o **entrambe**), deve immediatamente **rimuovere** il proprio Scudo, perdendo i benefici.

- A** Per esempio, una volta aperto il Nord America, tutte le Chiavi piazzate sul relativo Governatore vengono riposizionate su tutte le Imprese che riportano il Blasono del Nord America; in questo caso, La Terra Firme ottiene una Chiave.
- B** Successivamente, quando il Sud America si apre, anche le Chiavi presenti sul relativo Governatore vengono distribuite sulle tessere Impresa; in questo caso, Il Transito di Venere ne riceve una e La Terra Firme ne riceve un'altra. Dal momento che entrambi i Blasoni de La Terra Firme ospitano una Chiave, La Terra Firme è finalmente attiva!
- C** I giocatori che hanno stabilito la propria presenza sia in Nord America che in Sud America piazzano un proprio Scudo sull'Impresa, ad indicare che possono beneficiare dei suoi poteri; in questo caso, sia il giocatore giallo che la giocatrice rossa piazzano il proprio Scudo.



INTERAGIRE CON LE IMPRESE

Tutti i giocatori che hanno uno Scudo sull'Impresa possono ora usare le proprie azioni (attivando edifici o spendendo segnalini Azione) per interagire con le meccaniche uniche dell'Impresa. Ciascuna Impresa offre nuove e variegate opportunità descritte sulla tessera.

Ciascuna Impresa indica quali azioni dei giocatori attivano le sue abilità speciali. Quando eseguite un'azione (tramite un edificio o un segnalino Azione) per attivare l'abilità di un'Impresa, **non seguitate il consueto processo associato a quell'azione**; eseguirete, invece, l'abilità descritta sulla tessera. Ogni abilità è descritta nel dettaglio sulla tessera Impresa.



Alcune abilità delle Imprese vi permettono di spendere specifici segnalini Commercio. Per poterlo spendere, il segnalino **deve essere fisicamente disponibile** sulla vostra plancia personale (ovvero, **deve essere un vero segnalino Commercio del tipo corretto, non un componente "sostitutivo" come un segnalino Transito, un segnalino Libertà o un disco popolazione che sostituisce un segnalino**). Poi eliminate dal gioco il segnalino, regolando di conseguenza il tracciato attribuito relativo.



Alcune abilità delle Imprese vi consentiranno di spostare dischi popolazione dalla vostra riserva al vostro Porto. Se doveste finire i dischi popolazione dalla riserva, non ne otterrete altri.

Ciascuna Impresa, inoltre, al di là dell'abilità speciale, offre anche la possibilità di fare punti a fine partita in modo unico. Durante il calcolo del punteggio finale, i punti concessi dalle Imprese vanno conteggiati per primi, prima di qualsiasi altro punteggio. **Solo i giocatori con uno Scudo sulla tessera Impresa possono beneficiare dei criteri di punteggio relativi a quell'Impresa.**

I primi tre slot del blocchetto segnapunti sono dedicati alle Imprese. Contate i punti derivati da ciascuna Impresa separatamente, scrivendo il nome dell'Impresa conteggiato nell'apposito spazio.



Per esempio, ora la giocatrice rossa e il giocatore giallo possono usare le loro azioni per attivare le abilità dell'Impresa "La Terra Firme".

La prima abilità concessa da La Terra Firme viene attivata dall'azione Attaccare. La giocatrice Rossa potrebbe attivarla, durante il suo turno, attivando un edificio o spendendo un segnalino Azione Attaccare.



Non appena lo fa, può scegliere (al posto di eseguire la normale azione Attaccare) di attivare l'abilità dell'Impresa attivata dall'azione Attaccare, seguendone le istruzioni.



Alla fine della partita, ciascuna Impresa viene conteggiata seguendo i suoi criteri di punteggio. Nel caso de La Terra Firme, la giocatrice rossa e il giocatore giallo guadagneranno entrambi punti Gloria aggiuntivi per ciascuna città che hanno fortificato in Nord America e Sud America.

DETTAGLI E CHIARIMENTI DELLE IMPRESE

SCORTE DI SALNITRO

SCORTE DI SALNITRO
Il salnitro era l'ingrediente più importante nella produzione della polvere da sparo, nonché il più raro. L'importazione di salnitro di qualità dalle Indie fu fondamentale per lo sviluppo del commercio in Europa (e, ovviamente, nelle guerre). Alcuni studiosi attribuiscono alle immense scorte di salnitro indiano un'importanza decisiva nella risoluzione della Guerra Civile Americana.

Eseguite l'azione Attaccare normalmente, ma:

- Se **non** avete un nello spazio qui a fianco, potete piazzarvi la vostra perdita di combattimento.
- Se **avete** un nello spazio qui a fianco, potete scartarlo come vostra perdita di combattimento.

Spendete un segnalino per ottenere un gettone .

Potete usare come lavoratori per attivare edifici con . Tornano disponibili automaticamente durante la Fase Salario senza .

Ogni vostro vale .

Se avete almeno 1 ogni simbolo sui vostri edifici e segnalini Azione rimasti vale .

Regioni da Aprire: Nord America e India

Preparazione: Piazzate i 6 gettoni Cannone Migliorato nell'apposito spazio dell'Impresa.

Abilità 1 (azione Attaccare): Eseguite un'azione Attaccare secondo le normali regole. **Se non avete** ancora un vostro disco popolazione su questa tessera Impresa, potete piazzarvi la vostra perdita di combattimento. Se, invece, **avete già** un vostro disco popolazione su questa tessera, potete scartare **quel disco** come vostra perdita di combattimento.

Abilità 2 (azione Pescare): Spendete 1 segnalino Commercio Manodopera per prendere 1 gettone Cannone Migliorato da questa tessera (se disponibile) e conservatelo nel vostro Porto fino a che non lo utilizzerete. Potete ottenere più gettoni Cannone Migliorato durante la partita.



Considerate un **Cannone Migliorato** come se fosse un disco popolazione che può solo attivare un edificio contenente un'azione Attaccare; piazzate il gettone sull'edificio che intendete attivare.

- Se l'edificio attivato vi consente di scegliere tra due azioni, tra cui l'azione Attaccare, **potete** scegliere l'altra azione al posto dell'attacco.
- Risolvete l'edificio attivato **esattamente** come se fosse stato attivato con un disco popolazione normale. Un Cannone Migliorato può innescare azioni normali e abilità di Imprese.
- I Cannoni Migliorati tornano **automaticamente** nel vostro Porto durante la Fase Salario, senza necessitare di alcun Pagamento. Non possono essere "liberati" in alcun altro modo.

2 LA REPUBBLICA DEI PIRATI

LA REPUBBLICA DEI PIRATI
 Dopo che Nassau, nelle Bahamas, venne conquistata da un gruppo di corsari trasformati in pirati, la cittadina divenne il cuore della "Repubblica dei Pirati". Nassau respinse diversi assalti prima di tornare sotto il controllo dell'Impero Britannico, ma solo dopo la generosa offerta di perdono del corsaro Woodes Rogers, futuro Governatore delle Bahamas.



Reclamate Nassau con un  per muovere la  dalla sua posizione attuale verso una qualsiasi città **non fortificata** in Nord America o nei Caraibi. Poi distruggete tutti i  e/o segnalini presenti in quella città. Se c'era già un  a Nassau (di qualsiasi giocatore) spostatelo nella città precedentemente occupata dalla .

Scartate una carta Governatore in vostro possesso per reclamare Nassau e lo spazio Governatore di Nassau con un  in ciascuno spazio. Rimuovete la  dal gioco. **questa Impresa non può più essere usata.** Se c'era già un  a Nassau (di qualsiasi giocatore) spostatelo nella città precedentemente occupata dalla .

Se occupate Nassau, ottenete .
 Se siete il Governatore di Nassau, ottenete .



Punteggio di Fine Partita: Ottenete 1 punto Gloria se occupate lo spazio Nassau su questa tessera Impresa. Ottenete 3 punti Gloria se occupate lo spazio Governatore di Nassau su questa tessera Impresa.

Regioni da Aprire: I Caraibi e Nord America.

Preparazione: Piazzate la Nave Pirata sullo spazio Nassau dell'Impresa.

Abilità 1 (azione Salpare): Reclamate lo spazio Nassau presente su questa Impresa piazzandovi sopra 1 disco popolazione prelevato dal vostro Porto; se è già presente un altro disco nello spazio Nassau, spostatelo nella città attualmente occupata dalla nave Pirata. Poi spostate la nave Pirata dalla sua posizione attuale a una qualsiasi città non fortificata in Nord America o nei Caraibi; qualsiasi disco presente in **quella** città torna nella riserva del suo proprietario e qualsiasi segnalino presente nella città va eliminato dal gioco.

Abilità 2 (azione Attaccare): Scartate una carta Governatore dalla vostra plancia personale. Spostate un disco dal vostro Porto allo spazio Nassau; se è già presente un altro disco nello spazio Nassau, spostatelo nella città attualmente occupata dalla nave Pirata e **rimuovetela dal gioco.** Poi spostate un disco dal vostro Porto allo spazio Governatore di Nassau.

Una volta che lo spazio Governatore di Nassau è stato reclamato, questa Impresa non può più essere usata (salvo per il punteggio finale).


3 IMPERIALISMO

IMPERIALISMO
 Le compagnie commerciali delle varie nazioni europee diventarono vere e proprie potenze militari. Dotate di una quasi totale autonomia dalla propria patria, cominciarono a darsi guerra l'un l'altra, specialmente in India e nell'Estremo Oriente, per ottenere il controllo dei più lontani e fiorenti mercati, facendo precipitare quelle regioni nel caos per intere decadi.



A inizio partita piazzate 1 Blocco Navale su ciascun collegamento che conduca ad almeno una città in India e in Estremo Oriente. **Un Blocco Navale impedisce che il collegamento possa venir reclamato, controllato o usato.**

- Attaccare una città in India o in Estremo Oriente non costa all'attaccante perdite di combattimento se questi controlla una città collegata alla città bersaglio da un collegamento che non sia sotto Blocco Navale.

Eseguite un'azione Salpare verso il mare aperto dell'India o dell'Estremo Oriente, poi eseguite immediatamente una normale azione  nella stessa regione.

Prendete un gettone Blocco Navale  da un collegamento, assieme al segnalino Commercio del collegamento.

Ottenete  per ciascun collegamento che controllate che conduca ad almeno una città in India o in Estremo Oriente.
 Ottenete  per ciascun gettone Blocco Navale  in vostro possesso.

Punteggio di Fine Partita: Ottenete 1 punto Gloria per ciascun collegamento che controllate che conduca ad almeno una città in India o in Estremo Oriente. Ottenete 1 punto Gloria per ciascun gettone Blocco Navale in vostro possesso.

Regioni da Aprire: Estremo Oriente e India.

Preparazione: Piazzate 1 gettone Blocco navale su ciascun collegamento che conduca ad almeno una città in India e nell'Estremo Oriente, andando a coprire i segnalini Commercio presenti su quei collegamenti (i giocatori possono guardare liberamente i segnalini coperti durante la partita).



Finché un **Blocco Navale** si trova su un collegamento, quel collegamento (e il segnalino Commercio presente) non può essere reclamato, ottenuto, controllato o usato in qualsivoglia maniera, incluso l'effetto di altre Imprese.

Regola Persistente: Una volta attivata questa Impresa, Attaccare una città in India o in Estremo Oriente non costa perdite di combattimento all'attaccante se questi controlla una città connessa alla città bersaglio da un collegamento senza **gettone Blocco Navale** su di esso.

Abilità 1 (azione Salpare): Salpate verso la **zona Mare Aperto** dell'India o dell'Estremo Oriente; poi eseguite immediatamente **una normale azione Attaccare** nella stessa regione.

Abilità 2 (azione Attaccare): Reclamate un gettone Blocco Navale da un collegamento e conservatelo nel vostro Porto. Se è presente un segnalino Commercio sotto di esso, ottenete anche quello. Potete reclamare più gettoni Blocco Navale nel corso della partita.

LA TIERRA FIRME

LA TIERRA FIRME
 La Tierra Firme fu una vasta mezzaluna di territorio tra Nord America e Sud America controllata dagli spagnoli, le cui enormi ricchezze vennero accumulate e poi spedite in Spagna. Gli spagnoli costruirono una potente rete di fortezze costiere per difendere i propri possedimenti.

Fortificate una città sotto il vostro controllo in Nord America o Sud America.

Eseguite immediatamente 1 azione per ciascuna città fortificata che controllate in Nord o Sud America. (Ogni giocatore può eseguire quest'azione una sola volta per round.)

Per ciascuna città fortificata che controllate in Nord America o Sud America, ottenete il valore in di quella città.

FINE PARTITA




Punteggio di Fine Partita: Per ciascuna città fortificata che controllate in Nord America o Sud America, ottenete il valore di Gloria di quella città (1 o 2 punti Gloria, come indicato sulla città).

Regioni da Aprire: Nord America e Sud America

Preparazione: Piazzate 8 gettoni Fortificazione nell'apposito spazio sulla tessera Impresa.

Abilità 1 (azione Attaccare): Fortificate una città sotto il vostro controllo in Nord America o Sud America.



Per **Fortificare** una città, prendete un gettone Fortificazione preso dalla tessera Impresa e piazzatelo sotto il vostro disco in quella città. Chiunque voglia attaccare una città fortificata dovrà subire 2 perdite di combattimento (al posto di 1, come di consueto). Dopo aver subito un attacco, la fortificazione della città fortificata torna nello spazio della tessera Impresa.

Abilità 2 (azione Salpare): Eseguite immediatamente un'azione Pagare per ciascuna città fortificata che controllate in Nord America o Sud America. Ogni giocatore può usare questa abilità una sola volta per round.

LA COMPAGNIA OLANDESE DELLE INDIE ORIENTALI

LA COMPAGNIA OLANDESE DELLE INDIE ORIENTALI
 La Compagnia Olandese delle Indie Orientali è considerata la prima vera multinazionale della storia. Aveva il pieno potere di muovere guerra, emanare trattati, stabilire colonie e perfino coniare una propria moneta. La sua colonia di Cape Town rese il lungo viaggio verso il mercato delle spezie della Batavia estremamente redditizio.

Restituite 1 dei vostri edifici **non occupati** per costruire un altro 1 livello più alto di quello restituito. Potete spendere un segnalino per costruire un edificio fino 2 livelli più alto.

Occupate Batavia o Cape Town.

Attaccate o Fortificate Batavia o Cape Town.

Conteggiati normalmente a fine partita.

Se controllate Cape Town fortificata, ottenete per ogni sui vostri edifici.

Se controllate Batavia fortificata, ottenete per ogni sui vostri edifici; segnalini Azione rimasti.

FINE PARTITA




Punteggio di Fine Partita: Se controllate Cape Town ed è fortificata, ottenete 1 punto Gloria per ogni 4 Livelli di Costruzione sui vostri edifici (per esempio un Teatro ha 3 simboli Livello di Costruzione). Se controllate Batavia ed è fortificata, ottenete 1 punto Gloria per ogni simbolo Salpare presente sui vostri edifici e su qualsiasi segnalino Azione non utilizzato.

Obtenete Gloria a seconda degli spazi occupati sulla minimappa. Ottenete 1 punto Gloria se occupate entrambi gli spazi alle estremità di un collegamento con un simbolo Gloria.

Regioni da Aprire: Estremo Oriente e Africa.

Preparazione: Piazzate 2 gettoni Fortificazione nell'apposito spazio sulla tessera Impresa.

Abilità 1 (azione Pescare): Restituite uno dei vostri edifici non occupati dalla vostra plancia personale, poi scegliete un nuovo edificio dalla riserva per rimpiazzarlo. Il Livello di Costruzione del nuovo edificio può essere di un livello più alto rispetto a quello restituito. Potete anche spendere un segnalino Commercio Manodopera per aumentare di 2 il livello del nuovo edificio.

Abilità 2 (azione Occupare): Occupate Batavia o Cape Town sulla tessera Impresa piazzandovi sopra 1 disco prelevato dal vostro Porto. La città che state occupando deve essere non occupata.

Batavia conta come una normale città dell'Estremo Oriente e Cape Town conta come una normale città in Africa sotto qualsiasi aspetto, inclusi effetti di altre Imprese.

Abilità 3 (azione Attaccare): Eseguite un normale Attacco contro Batavia o Cape Town se occupate da un avversario, **oppure** fortificate Batavia o Cape Town se sotto il vostro controllo.



Per **fortificare** una città, prendete un gettone Fortificazione preso dalla tessera Impresa e piazzatelo sotto il vostro disco in quella città. Chiunque voglia attaccare una città fortificata dovrà subire 2 perdite di combattimento (al posto di 1, come di consueto). Dopo aver subito un attacco, la fortificazione della città fortificata torna nello spazio della tessera Impresa.

MISSIONARI GESUITI

MISSIONARI GESUITI
 La Compagnia di Gesù (in latino *Societas Iesu*) ricoprì un ruolo molto importante nel diffondere il cristianesimo e la civiltà occidentale nel resto del mondo. I gesuiti sopportarono qualsiasi avversità nell'obiettivo di amministrare la fede e i loro sforzi erano spesso in contrasto con le mire colonialiste delle potenze occidentali.

Spendete 1 segnalino  per spostare un Missionario da questa tessera ad una qualsiasi città non occupata (anche in una regione ancora chiusa o nella quale non avete stabilito la presenza). Poi occupatela immediatamente con un dal vostro Porto.

Spostate un qualsiasi Missionario  dalla sua posizione attuale (ovunque, compresa questa tessera) verso una città che controllate. Poi potete spendere un segnalino  per ottenere .

Ottenete  per ciascuna città che controllate contenente un .


FINE PARTITA

Una città contenente un Missionario non può essere Attaccata.

Punteggio di Fine Partita: Ottenete 1 punto Gloria per ciascuna città che controllate che contenga un Missionario.


Regioni da Aprire: Sud America e India.

Preparazione: Piazzate i 5 gettoni Missionario nell'apposito spazio sulla tessera Impresa.

Abilità 1 (azione Salpare): Spendete 1 segnalino Commercio  per spostare 1 gettone Missionario da questa tessera ad una qualsiasi città non occupata (anche in una regione ancora chiusa o nella quale non avete stabilito la presenza). Poi occupatela immediatamente con 1 disco prelevato dal vostro Porto (anche se la regione è ancora chiusa o non vi avete stabilito la presenza) e ottenete il segnalino Commercio presente.

Una volta che tutti e cinque i gettoni Missionario sono stati piazzati sul tabellone, questa abilità non può più essere attivata.

Abilità 2 (azione Occupare): Spostate un qualsiasi gettone Missionario dalla sua posizione attuale (ovunque, compresa questa tessera Impresa) verso una città che controllate.

Dopodiché potete spendere 1 segnalino Commercio Cultura  per spostare 2 dischi dalla vostra riserva al vostro Porto.



Una città contenente un Missionario non può mai essere Attaccata. Quando muovete un Missionario "verso" una città, piazzatelo il più vicino possibile alla città, in modo che non vi sia confusione su quale città sia ospitato il Missionario.

LA SOUTH SEA COMPANY

LA SOUTH SEA COMPANY
 La South Sea Company era una società per azioni creata per stabilire un monopolio britannico nelle tratte col Sud America e i Caraibi. A conti fatti, però, non aveva alcun controllo sulla regione a causa dell'accesa rivalità con la Spagna. Il valore delle azioni della compagnia andò alle stelle prima che la bolla speculativa esplodesse, mandando sul lastrico gli investitori.

Piazzate 1  nel prossimo spazio vuoto. Se indicato, il giocatore nello spazio direttamente a sinistra sceglie un gettone Certificato Azionario. Quel giocatore può eliminare dal gioco il Certificato per ottenere il bonus superiore, o conservarlo per il bonus continuo inferiore (la scelta è permanente).

Se viene riempito l'ultimo spazio, la bolla esplode! Tutti i  qui presenti tornano nella riserva dei giocatori. Tutti i Certificati vengono eliminati dal gioco. L'Impresa non è più utilizzabile.

Ottenete  per ciascun vostro  su questa tessera.

FINE PARTITA

Punteggio di Fine Partita: Ottenete 2 punti Gloria per ogni vostro disco presente su questa tessera Impresa.

Regioni da Aprire: Sud America e Caraibi.

Preparazione: Piazzate i 5 gettoni Certificato Azionario nell'apposito spazio sulla tessera Impresa.

Abilità 1 (azione Salpare): A partire dallo spazio INIZIO del Tracciato Investimenti e procedendo lungo il percorso, spostate 1 disco dal vostro Porto al prossimo spazio libero. Se è presente un simbolo Certificato Azionario nello spazio, il giocatore proprietario del disco presente nello spazio indicato dalla freccia prende un gettone Certificato Azionario di sua scelta dalla tessera Impresa (i giocatori possono guardare tutti i gettoni rimasti e scegliere quello che vogliono).

Quando ottenete un Certificato Azionario, potete immediatamente rimuoverlo dal gioco per ottenere il beneficio presente nella metà superiore del gettone, oppure conservarlo per beneficiare del vantaggio continuo presente nella metà inferiore del gettone (una volta che avrete scelto di conservare un gettone Certificato Azionario per il suo vantaggio continuo non potrete più scartarlo per ottenere il bonus superiore).

Non appena l'ultimo spazio del Tracciato Investimenti viene occupato, "la bolla esplode". Tutti i dischi presenti sulla tessera Impresa tornano nelle riserve dei giocatori. Tutti i gettoni Certificato Azionario vengono eliminati dal gioco, e i giocatori ne perdono immediatamente i benefici.

Una volta che la bolla è esplosa, questa Impresa non può più essere usata. Il suo punteggio di fine partita viene ignorato, dal momento che non vi sono più dischi sulla tessera.

Spostate 1 disco dalla vostra riserva al vostro Porto.



A fine partita, ottenete 1 punto Gloria.

Effettuate immediatamente 1 azione Pagare



A fine partita, ottenete 1 punto Gloria.

Spostate 2 dischi dalla vostra riserva al vostro Porto.



Durante la Fase di Costruzione, aggiungete 1 al vostro Livello di Costruzione.

8 I GALEONI DI MANILA

GALEONI DI MANILA
 Nel 1536 Andrés de Urdaneta completò la seconda circumnavigazione del mondo, dopo aver scoperto e tracciato una rivoluzionaria rotta attraverso il Pacifico, da Manila ad Acapulco. I Galeoni di Manila percorsero questa rotta per 250 anni, trasportando prodotti e ricchezze attraverso gli oceani.

All'inizio della partita piazzate 1 di ogni giocatore a Manila.

Spostate uno dei vostri da Manila o dal mare aperto di qualsiasi regione verso una zona mare aperto di un'altra regione.

Se vi siete mossi dall'Estremo Oriente (o Manila) al Nord America, guadagnate 1 gettone Galeone .

Se vi siete mossi dal Nord America (o Manila) all'Estremo Oriente, scambiate fino a 2 segnalini Commercio dalla vostra plancia personale con lo stesso numero di segnalini da qualsiasi punto del tabellone.

Ogni gettone Galeone in vostro possesso vale .

Nella Fase Salario, girate sul lato che intendete attivare: oppure.

Punteggio di Fine Partita: Ottenete 2 punti Gloria per ciascun gettone Galeone in vostro possesso.

Regioni da Aprire: Estremo Oriente e Nord America.

Preparazione: Spostate 1 disco di ciascun giocatore dalla propria riserva allo spazio Manila della tessera Impresa; poi piazzate gli 8 gettoni Galeone nell'apposito spazio della tessera Impresa.

Abilità 1 (azione Salpare): Spostate 1 dei vostri dischi da Manila o da una qualsiasi zona Mare Aperto ad una zona Mare Aperto di una qualsiasi altra regione aperta.



Se vi siete mossi dall'Estremo Oriente (o Manila) al Nord America, spostate 1 gettone Galeone da questa tessera (se ancora disponibili) al vostro Porto. Potete ottenere più gettoni Galeone nel corso della partita.



Se vi siete mossi dal Nord America (o Manila) all'Estremo Oriente, potete scambiare 2 segnalini Commercio di qualsiasi tipo dalla vostra plancia personale con lo stesso numero di segnalini Commercio da qualsiasi parte del tabellone (anche da regioni ancora chiuse o nelle quali non avete presenza).

Durante la Fase Salario (dopo aver pagato i vostri lavoratori in base al vostro Livello di Salario) potete girare ciascun vostro gettone Galeone sul lato che preferite ed eseguire l'azione permessa da ciascuno di questi gettoni.



Pagate 1 lavoratore seguendo le normali regole per Pagare.



Spostate 1 disco dalla vostra riserva al vostro Porto.

Un gettone Galeone non viene consumato quando lo usate; una volta ottenuto, questo verrà attivato durante **ciascuna** Fase Salario.

9 LA UNDERGROUND RAILROAD

LA UNDERGROUND RAILROAD
 Dalla metà del '700 alla metà dell'800 venne creata una rete segreta di case sicure e "conduttori" per fornire agli schiavi in fuga un passaggio sicuro per gli stati del nord e il Canada. Decine di migliaia di persone riuscirono a mettersi in salvo grazie all'aiuto di abolizionisti e simpatizzanti.

Eliminate dal gioco la carta in cima al mazzo Schiavismo. Ottenete dalla vostra riserva.

Piazzate sul prossimo spazio della mappa "Underground Railroad", poi scegliete e prendete un gettone Libertà per i suoi benefici. Potete farlo solo se soddisfatte il prerequisito dello spazio. Quando l'ultimo spazio è pieno, la Schiavitù è abolita.

Conteggiati normalmente a fine partita.

Se la Schiavitù è stata abolita e avete almeno 1 su questa tessera, ottenete per ogni sui vostri edifici e/o nel Porto.

Punteggio di Fine Partita: Se la Schiavitù è stata abolita (in qualsiasi modo durante la partita) e avete almeno 1 disco sulla mappa delle Underground Railroad, ottenete 1 punto Gloria ogni 2 dischi presenti nei vostri edifici e nel vostro porto (per esempio se avete un totale di 5 dischi ottenete 2 punti Gloria).



Ottenete Gloria a seconda degli spazi occupati sulla minimappa. Ottenete 1 punto Gloria se occupate entrambi gli spazi alle estremità di un collegamento con un simbolo Gloria.

Regioni da Aprire: Africa e Nord America.

Preparazione: Piazzate i 5 gettoni Libertà nell'apposito spazio sulla tessera Impresa.

Abilità 1 (azione Pescare): Rimuovete dal gioco la carta in cima al mazzo Schiavismo, poi spostate 2 dischi dalla vostra riserva al vostro Porto. Il Valore di Pesca della carta rimossa è irrilevante. *Se non ci sono carte nel mazzo Schiavismo, questa abilità non può essere usata.*

Abilità 2 (azione Occupare): A partire dallo spazio INIZIO e procedendo lungo il percorso, spostate 1 disco dal vostro Porto al prossimo spazio libero della mappa della Underground Railroad, poi prendete un gettone Libertà a vostra scelta da questa tessera Impresa e ottenetene i benefici (potete cercare tra i gettoni rimanenti e scegliere quello che volete).

Potete usare questa abilità solo se soddisfatte i requisiti di Caratteristica riportati sullo spazio che volete occupare (per esempio dovete avere un punteggio di Industria di 7 o più per occupare il primo spazio della Underground Railroad).



I gettoni Libertà sono come i segnalini Commercio Caratteristica; quando ne ottenete uno, piazzatelo nello spazio all'inizio del tracciato corrispondente e incrementate di 1 il relativo punteggio di Caratteristica.

Non appena l'ultimo spazio della Underground Railroad viene occupato, si attiva l'Abolizione della Schiavitù (se non è già stata attivata in altri modi), seguendo le normali regole descritte nel regolamento.

IL TRANSITO DI VENERE

IL TRANSITO DI VENERE
 Nel 1768 il capitano James Cook salpò per il primo viaggio attraverso il Pacifico per osservare e registrare il Transito di Venere attraverso il sole. Poi Cook fece rotta per il sud del Pacifico alla ricerca della leggendaria Terra Australis Incognita, scoprendo la Nuova Zelanda e la costa orientale dell'Australia.

Piazzate un segnalino nel prossimo spazio libero, poi scegliete un gettone per il suo beneficio.

Controllate normalmente a fine partita.

Piazzate un segnalino in uno di questi spazi vuoti e reclamate la sua ricompensa.

Se Tahiti è stata raggiunta e avete il maggior numero di (o se siete in parità) ottenete 1 punto Gloria per ogni segnalino su questa tessera.

FINE PARTITA

Punteggio di Fine Partita: Se Tahiti è stata raggiunta (da qualsiasi giocatore) e avete la maggioranza dei dischi nella mappa del Sud Pacifico (o siete in parità per la maggioranza) ottenete 1 punto Gloria per ciascun segnalino Commercio Ricchezza presente nel tracciato Finanziatori.

Obtengono Gloria a seconda degli spazi occupati sulla minimappa. Ottenete 1 punto Gloria se occupate entrambi gli spazi alle estremità di un collegamento con un simbolo Gloria.

Regioni da Aprire: Sud America ed Estremo Oriente.

Preparazione: Piazzate gli otto gettoni Transito nell'apposito spazio della tessera Impresa.

Abilità 1 (azione Salpare o Occupare come indicato dalla mappa): A partire dallo spazio INIZIO e procedendo lungo il percorso, spostate 1 disco dal vostro Porto al prossimo spazio libero della mappa del Sud Pacifico, poi prendete un gettone Transito a vostra scelta da questa tessera Impresa e ottenetene il beneficio (potete cercare tra i gettoni rimanenti e scegliere quello che volete). L'azione di attivazione (Salpare o Occupare) è relativa al simbolo presente nello spazio che state per occupare.

Il percorso si biforca dopo Tahiti; una volta raggiunta Tahiti potete scegliere di procedere verso la Nuova Zelanda o l'Australia, nell'ordine che preferite.



I gettoni Transito raffiguranti **Caratteristiche** sono come i segnalini Commercio Caratteristica; quando ne ottenete uno, piazzatelo nello spazio all'inizio del tracciato corrispondente e incrementate di 1 il relativo punteggio di Caratteristica. I gettoni Transito raffiguranti **Gloria** vanno conservati nel proprio Porto e valgono 1 punto Gloria ciascuno alla fine della partita.

Abilità 2 (azione Pesca): Piazzate un segnalino Commercio Ricchezza dalla vostra plancia ad uno spazio libero del tracciato Finanziatori. Ottenete immediatamente il beneficio mostrato nello spazio.



Spostate 3 dischi dalla vostra riserva al vostro Porto.



Spostate 2 dischi dalla vostra riserva al vostro Porto.



Eseguite immediatamente 2 azioni Pagare.

UN IMPERO SU CUI NON TRAMONTA IL SOLE

UN IMPERO SU CUI NON TRAMONTA IL SOLE
 All'apice dello splendore dell'Impero Spagnolo tra il XVI e il XVII secolo, il suo territorio era così vasto che in qualsiasi momento vi era almeno una porzione dell'impero baciata dal sole. Alla fine del XVIII secolo i britannici riuscirono a forgiare il proprio impero globale, dall'India ad est alle ricchissime isole dei Caraibi a ovest.

Piazzate un segnalino nello spazio qui a fianco, poi eseguite immediatamente un'azione in qualsiasi regione aperta oppure un'azione in qualsiasi regione.

- Ciascun vostro segnalino su questa tessera vale come 1 presenza in qualsiasi regione al solo fine della pesca di carte.

Se avete almeno un segnalino su questa tessera, calcolate il punteggio in base al numero di regioni nelle quali controllate almeno 1 città.

REGIONI	2	3	4	5	6
	1	2	4	6	8

FINE PARTITA

Punteggio di Fine Partita: Ottenete Gloria in base al numero di regioni diverse (non Europa) in cui controllate almeno una città. La tabella mostra quanti punti Gloria si ottengono (per esempio, controllando almeno una città in 3 regioni diverse si ottengono 2 punti Gloria).

Regioni da Aprire: India e Caraibi.

Preparazione: Nessuna preparazione particolare.

Abilità 1 (azione Salpare): Spostate 1 disco dal vostro Porto alla mappa della tessera Impresa, poi potete immediatamente eseguire un'azione Occupare in qualsiasi regione aperta (anche se non vi avete stabilito la presenza), oppure eseguire un'azione Salpare in qualsiasi regione.

Ogni vostro disco presente su questa tessera Impresa vale come 1 presenza addizionale in qualsiasi regione, ma solo per pescare carte.

12 LA ROTTA DELLE SPEZIE

LA ROTTA DELLE SPEZIE
 Le vastissime piantagioni di spezie dell'Asia generarono, per centinaia di anni, un ricchissimo mercato delle importazioni. Determinato a evitare le pesanti tasse di passaggio nei territori ottomani, l'esploratore portoghese Vasco da Gama creò una nuova rotta commerciale con l'Estremo Oriente passando per l'India, circumnavigando l'Africa, che collegò per la prima volta via mare l'Oriente con l'Occidente.



Piazzate un  nello spazio mare aperto di Africa, India o Estremo Oriente, poi pescate immediatamente la carta in cima al mazzetto di quella regione, se ne soddisfatte il Valore di Pesca.

Rimuovete un qualsiasi numero di vostri  dallo spazio mare aperto di Africa, India o Estremo Oriente e piazzateli sui vostri tracciati  e/o  (distribuiti come volete) come se fossero segnalini di quel tracciato.

Se avete almeno un  nello spazio mare aperto dell'Africa, ottenete  per ciascuno dei vostri  sul tracciato spedizione dell'Africa.

FINE PARTITA
 • Seguite la stessa procedura di calcolo del punteggio per India e Estremo Oriente.

Punteggio di Fine Partita: Se avete almeno un disco nella zona Mare Aperto dell'Africa ottenete 1 punto Gloria per ciascuno dei vostri dischi nel tracciato spedizione dell'Africa. Seguite lo stesso processo per l'India e per l'Estremo Oriente.

Regioni da Aprire: Africa e India.

Preparazione: Nessuna preparazione particolare.

Abilità 1 (azione Salpare): Spostate 1 disco dal vostro Porto a una zona Mare Aperto in Africa, India o Estremo Oriente, poi pescate immediatamente la carta in cima al mazzetto di quella regione se soddisfatte il Valore di Pesca della carta.

Abilità 2 (azione Salpare): Rimuovete un qualsiasi numero di vostri dischi da zone Mare Aperto in Africa e/o India e/o Estremo Oriente; poi piazzate i dischi appena rimossi nello spazio all'inizio dei vostri tracciati Ricchezza e/o Influenza (distribuite come volete) come se fossero segnalini Caratteristica del tipo scelto.

Ciascun disco piazzato all'inizio di un tracciato ne incrementa il punteggio di 1.

13 GLOBALIZZAZIONE

GLOBALIZZAZIONE
 Durante l'Epoca delle Scoperte il mondo diventò via via più piccolo con l'aumento degli scambi commerciali e culturali. L'espansionismo praticato dalle nazioni più potenti e dalle compagnie mercantili portò a eventi politici, economici e militari il cui effetto arrivò a toccare ogni parte del globo.



Eseguite un'azione Attaccare in una regione, come di consueto, poi pescate immediatamente la carta in cima al mazzetto della regione, se ne soddisfatte il Valore di Pesca.

Scambiate una carta in vostro possesso con una carta con lo stesso Valore di Pesca (o inferiore) in una qualsiasi regione.

- Potete, invece, spendere un segnalino  per scambiare con una carta di 1 valore più alto.

Calcolate il punteggio in base al numero di regioni diverse delle quali possedete carte Risorsa (inclusi eventuali Governatori).

REGIONI	2	3	4	5	6
	1	2	4	6	8

FINE PARTITA


Punteggio di Fine Partita: Ottenete Gloria in base al numero di regioni diverse (non Europa o Schiavismo) di cui possedete carte Risorsa. Valgono anche le carte Governatore. La tabella mostra quanta Gloria ottenere (per esempio, se avete carte di 5 regioni diverse otterrete 6 punti Gloria).

Regioni da Aprire: Estremo Oriente e Caraibi.

Preparazione: Nessuna preparazione particolare.

Abilità 1 (azione Attaccare): Eseguite una normale azione Attaccare in qualsiasi regione aperta dove avete presenza (non in Europa), poi pescate immediatamente la carta in cima al mazzetto di quella regione se soddisfatte il Valore di Pesca della carta.

Abilità 2 (azione Salpare): Scambiate una carta in vostro possesso con una carta dello stesso Valore di Pesca (o inferiore) dal mazzetto di una qualsiasi regione (non Europa o Schiavismo).

 Durante lo scambio potete spendere 1 segnalino Commercio Influenza per acquisire una carta con Valore di Pesca di 1 livello più alto rispetto a quella scambiata.

Scambiate fisicamente le due carte. La carta che avete messo nel mazzetto potrà, successivamente, essere pescata normalmente, usando la presenza della regione in cui si trova per determinare se un giocatore sia in grado di pescarla oppure no.

Sebbene non sia possibile scambiare verso i mazzetti Europa e Schiavismo, è possibile restituire in un mazzetto qualsiasi una carta Europa o Schiavismo.

Per esempio, potreste scambiare la vostra carta India di valore 4 con la carta Africa 3. Ottenete la carta Africa 3 e la carta India 4 entra nel mazzetto dell'Africa nel posto che occupava la carta Africa 3. Se la carta in questione dovesse poi diventare la carta in cima al mazzetto, un giocatore potrebbe pescarla normalmente in base alla sua presenza in Africa.

14 LETTERE DI CORSA

LETTERE DI CORSA
 Con l'espandersi delle frontiere marittime per centinaia di miglia in tutto il mondo, le marine militari nazionali si trovarono con troppe poche navi per poter proteggere efficacemente i propri territori. Gli stati nazionali, dunque, rilasciarono a capitani indipendenti le cosiddette "Lettere di Corsa", che li autorizzavano ad attaccare navi straniere. Questi corsari batterono le ricche coste di Nord Africa e Sud America in cerca di profitto.



Spostate un  **di un avversario da un qualsiasi tracciato spedizione allo spazio mare aperto di quella regione e rimpiazzatelo con un**  **dal vostro Porto.**
 Se l'avversario che avete spinto **non ha ancora passato durante questo round**, potete rubargli 1 segnalino Commercio Attributo.

Riportate un qualsiasi numero di vostri  **da spazi mare aperto (ovunque) al vostro Porto.**

Ottenete punti da ciascun tracciato spedizione separatamente:

- Se siete il **solo** giocatore con segnalini sul tracciato, ottenete: 
- Se siete il **primo** giocatore sul tracciato (*ma non siete il solo*) sul tracciato ottenete: 
- Se siete il **secondo** giocatore sul tracciato ottenete: 

FINE PARTITA

Punteggio di Fine Partita: Calcolate i punti dai sei tracciati spedizione separatamente; i pareggi per il primo o secondo posto sono spezzati in favore del giocatore in parità che abbia il disco più vicino al mazzetto della regione. Se siete l'**unico** giocatore con dischi sul tracciato, ottenete 4 punti Gloria. Se siete il **primo** giocatore (*ma non l'unico sul tracciato*) ottenete 2 punti Gloria. Se siete il **secondo**, ottenete 1 punto Gloria.

Regioni da Aprire: Sud America e Africa.

Preparazione: Nessuna preparazione particolare.

Abilità 1 (azione Attaccare): Spostate 1 disco di un avversario da qualsiasi tracciato spedizione nella zona Mare Aperto di quella regione e spostate 1 disco dal vostro Porto allo spazio liberato dall'avversario sul tracciato spedizione.

Se l'avversario che avete scalzato **non ha ancora passato in questo round**, potete rubargli 1 segnalino Commercio Caratteristica dalla sua plancia personale (*il giocatore avversario riduce immediatamente il suo punteggio di quella Caratteristica*).

Modifiche ai tracciati spedizione successive all'assegnazione del Governatore di quella regione **non influenzano** la proprietà della carta Governatore assegnata.

Abilità 2 (azione Salpare): Spostate un qualunque numero di vostri dischi da zone Mare Aperto (*ovunque sul tabellone*) al vostro Porto.

15 LA RIVOLUZIONE HAITIANA

LA RIVOLUZIONE HAITIANA
 La Rivoluzione Haitiana ebbe inizio nel 1791 e terminò nel 1804 con la fondazione dello stato indipendente di Haiti. La lunga e sanguinosa lotta portò alla liberazione dell'isola di Saint-Domingue dal controllo coloniale francese e rimane, ad oggi, l'unica rivolta guidata da schiavi a portare alla formazione di una nazione governata da ex schiavi di colore.



Prendete la carta in cima ad un qualsiasi mazzetto e impilatela nello spazio apposito di questa tessera, poi eseguite immediatamente un'azione .

Prendete una qualsiasi carta (*non Schiavismo*) da questo spazio.

La Repubblica di Haiti viene fondata se ci sono almeno 10 simboli (di qualsiasi tipo) sulle carte impilate su questa tessera, o se la schiavitù è stata abolita.
Se la Repubblica di Haiti è stata fondata:

- Ciascuna carta Risorsa in vostro possesso (*non Schiavismo*) vale  per ciascuna carta dello stesso tipo su questa tessera.
- Ciascuna carta Schiavismo in vostro possesso vale  negativo per ciascuna carta Schiavismo su questa tessera.



FINE PARTITA

Punteggio di Fine Partita: Ottenere punti da questa Impresa dipende dalla formazione o meno della Repubblica di Haiti. La Repubblica di Haiti viene formata se ci sono almeno 10 simboli (*qualsiasi combinazione di Manodopera, Cultura, Ricchezza, Influenza e Gloria*) sulle carte impilate su questa Impresa, oppure se è stata attivata *l'Abolizione della Schiavitù* durante la partita. Se la Repubblica di Haiti **non è stata** formata questa Impresa non frutta alcun punto. Invece, se la Repubblica di Haiti **è stata formata**, ottenete punti come segue:

Ciascuna carta Risorsa in vostro possesso (*tranne le carte Schiavismo*) vale 1 punto Gloria per ciascuna carta dello stesso tipo impilata su questa Impresa (*per esempio, se avete 2 carte India e ci sono 3 carte India sull'impresa, ottenete 6 punti Gloria*).

Ciascuna carta Schiavismo in vostro possesso vi fa perdere 1 punto Gloria per ogni carta Schiavismo presente su questa Impresa.

Regioni da Aprire: Africa e Caraibi.

Preparazione: Nessuna preparazione particolare.

Abilità 1 (azione Occupare): Prendete la carta in cima al mazzetto di qualsiasi regione (*ignorandone il Valore di Pesca e anche se non avete presenza nella regione*) e aggiungetela al mazzetto di questa Impresa. Poi eseguite immediatamente un'azione Pescare, seguendo le normali regole.

• **Piazzare** la carta Europa di valore 5 su questa tessera **non** attiva *l'Abolizione della Schiavitù*.

• **Piazzare** una carta di valore 1 su questa tessera **non** fa guadagnare un disco bonus.

Abilità 2 (azione Attaccare): Prendete una qualsiasi carta non Schiavismo da questa Impresa, ignorandone il Valore di Pesca.

• **Prendere** la carta Europa di valore 5 da questa tessera **attiva** *l'Abolizione della Schiavitù*.

• **Prendere** una carta di valore 1 da questa tessera **fa** guadagnare il disco bonus.

STOCCAGGIO COMPONENTI

Endeavor: Le Rotte dell'Impero è dotato di pratici inserti personalizzati che vi aiuteranno a gestire i vari pezzi del gioco durante le partite e quando dovrete riporre tutto nella scatola.

- A Inserto Edifici.** Tutte le tessere edificio rimangono comodamente organizzate tra una partita e l'altra. Assicuratevi di riporle negli slot corretti, così che saranno sempre pronte per una nuova partita!
- B Inserti dei giocatori.** Ciascuno dei cinque inserti dei giocatori contiene 35 dischi, 3 Scudi, 4 cubetti e una tessera edificio iniziale; tutto il necessario per un singolo giocatore!
- C Inserto base.** Tutti i componenti mostrati vanno nei rispettivi scomparti.



Gli inserti sono stati progettati per contenere l'intera versione base del gioco e anche la versione kickstarter, che contiene alcuni componenti extra. Ecco perché troverete alcuni scomparti supplementari o più grandi del necessario!



CREDITI

Autori: Carl de Visser & Jarratt Gray
 Sviluppo Imprese: Jarratt Gray, Burnt Island Games e Grand Gamers Guild
 Design grafico e Sviluppo Regolamento: Josh Cappel
 Modellazione 3D: Heriberto Valle Martinez
 Progettazione Inserti: Noah Adelman, Game Trayz
 Edizione italiana a cura di: Riccardo Rodolfi

Un'Impresa congiunta di
 Cranio Creations,
 Burnt Island Games
 e Grand Gamers Guild
craniocreations.com
burntislandgames.com
grandgamersguild.com
 ©2018 tutti i diritti riservati

